



# **RÈGLEMENTS**

## **MINI-LIGUES PARTICIPATIVES MINI-HOCKEY COSOM 2023-2024**



Mise à jour : 28 novembre 2023

## **ARTICLE 1 - CATÉGORIE**

### 1.1. Catégories d'âge

<b>Catégorie</b>	<b>Niveau scolaire</b>
Moustique	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

1.2. Le surclassement est autorisé.

1.3. Les équipes participantes doivent être mixtes. Par contre, sur le jeu, une période sera réservée aux filles seulement et une autre période sera réservée aux garçons seulement.

1.4. Le résultat de la partie sera le cumulatif des points récoltés lors des deux périodes de jeu.

## **ARTICLE 2 – NOMBRE DE JOUEURS**

2.1. Minimum de joueurs : **10 (5 filles et 5 garçons, incluant les gardiens de but)**

2.2. Sur le terrain, les parties se jouent avec quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but.

2.3. Un joueur ne peut participer avec deux (2) équipes différentes dans le cadre de la mini-ligue.

## **ARTICLE 3 - FORMULE DE RENCONTRE**

La formule de la mini-ligue est déterminée en fonction du nombre d'inscriptions. Les parties seront sous forme d'auto-arbitrage. L'entraîneur de la troisième équipe, celle qui ne prend pas part à la partie, arbitrera cette partie.

## **ARTICLE 4 - TEMPS DE JEU**

4.1. Les parties seront constituées de deux périodes de douze (12) minutes à temps continu (non-chronométrées) avec une pause de deux (2) minutes entre les deux périodes de jeu.

4.2. Il n'y aura pas de période de prolongation. En cas d'égalité, le résultat de la partie sera nul.

4.3. Une équipe peut appeler un temps mort d'une (1) minute par partie. Le temps mort peut être appelé en tout temps pendant la partie.

4.4. L'équipe féminine sera sur le jeu pour la première période et l'équipe masculine pour la deuxième période.

## **ARTICLE 5 - ÉQUIPEMENTS**

### 5.1. Obligatoire

- Les palettes des bâtons doivent être en plastique;

- Le port de la lunette protectrice, à l'exception des élèves qui portent des lunettes prescrites, est obligatoire;
- Un t-shirt ou un dossard de l'école participante

#### 5.2. Facultatif

- Les gants de ballon-balai ou de hockey sur glace;
- Les jambières ou les protège-tibias de soccer;
- Le protecteur buccal;

#### 5.3. Interdit

- Les bâtons en bois, en composite ou les bâtons DOM Élite ne sont pas acceptés;
- La palette du bâton ne peut pas être recouverte de ruban adhésif;

### **ARTICLE 6 – ÉQUIPEMENTS DU GARDIEN DE BUT**

Seul l'équipement de gardien de but de hockey cosom sera autorisé.

#### 6.1. Équipement obligatoire

- Le casque avec une grille;
- Le bâton de gardien avec une palette en plastique;
- Les jambières de gardien de but;
- La mitaine et le bloqueur;

#### 6.2. Facultatif, mais fortement recommandé

- Le plastron;
- Les protège-cuisses

#### 6.3. Interdit

- Les jambières de hockey sur glace;
- Les protège-coudes;
- Les épaulettes ou tout autre plastron couvrant le dos;
- Toute protection au niveau des épaules et des bras procurant un avantage déloyal;
- Tout chandail qui procurera un avantage déloyal;

### **ARTICLE 7 – VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT**

L'arbitre procédera systématiquement à la vérification de l'équipement des joueurs et du gardien de but de chaque équipe avant chaque partie. L'approbation des pièces d'équipement sera laissée à la discrétion de l'arbitre.

### **ARTICLE 8 – SÉCURITÉ**

Avant chacun des matchs, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ses joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.).

### **ARTICLE 9 – BALLE OFFICIELLE**

La balle de hockey cosom est utilisée lors des parties. La balle est trouée avec un sac de plastique ou morceaux de tissus à l'intérieur.

## **ARTICLE 10 – RÈGLES DE JEU**

### 10.1. Mise au jeu

Une mise au jeu aura lieu aux moments suivants :

- a) Au début de chaque période (centre du terrain)
- b) Après chaque but (centre du terrain)
- c) Après une infraction (dans la zone de l'équipe pénalisée)

### 10.2. Hors-jeu

- a) Le hors-jeu est attribué à la dernière équipe ayant touché la balle lorsqu'elle quitte la surface de jeu. La possession de la balle va alors à l'équipe adverse près de l'endroit où la balle a quitté la surface de jeu;
- b) Si la balle touche le gardien de but avant de quitter l'aire de jeu, la possession de la balle va alors à l'équipe adverse près de l'endroit où la balle a quitté la surface de jeu;
- c) Si la balle est immobilisée par le gardien de but, la possession de la balle va à son équipe. Un joueur reprend alors la balle derrière la ligne de but.
- d) Lors de la reprise de possession, au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur dispose de cinq (5) secondes sans que l'adversaire ne puisse se diriger vers lui pour lui soutirer la balle. Pendant ces cinq (5) secondes, une distance de deux (2) mètres doit être respectée entre les deux adversaires. Le joueur peut lancer directement au filet, avancer avec la balle ou effectuer une passe.

### 10.3. Changement des joueurs

- a) Les changements de joueurs seront libres. Ils pourront se faire en arrêt ou en cours de jeu. Cependant, si un changement de joueur est effectué au cours du jeu, le joueur sur le terrain devra sortir du terrain avant l'entrée du joueur substitué, et ce afin d'éviter un surplus de joueurs sur le jeu.

### 10.4. Application des punitions

Toute pénalité mineure entraîne un tir de pénalité.

- a) Un joueur qui reçoit trois (3) pénalités dans une même partie sera expulsé. L'arbitre devra signaler à l'entraîneur que le joueur ne peut plus jouer pour le reste de la rencontre. Cependant, le joueur expulsé pourra revenir au jeu dès la prochaine partie de son équipe.
- b) Les pénalités suivantes ne seront pas comptabilisées dans le cumul de trois (3) pénalités d'un joueur à des fins d'expulsion :
  - Bâton élevé;
  - Pénalité de banc.

<b>Types de pénalités</b>	<b>Sanctions</b>
Pénalité mineure	Tir de pénalité à partir du milieu de terrain
Pénalité d'extrême inconduite	Le joueur fautif est expulsé du match. Un joueur expulsé devra quitter le terrain et son équipe devra purger la punition (majeure) en infériorité numérique. Une fois la punition terminée, le joueur expulsé pourra être remplacé

#### 10.4.1. Types de punitions

**a) Bâton élevé**

En tout temps, le bâton ne doit pas dépasser la hauteur des épaules. Une infraction à ce règlement entraîne une pénalité mineure au joueur fautif.

**b) Genou(x) au sol**

Un joueur ne peut pas toucher ou tenter de bloquer la balle en ayant un ou deux genoux en contact avec le sol ou en étant assis ou étendu sur la surface de jeu. Si l'action se produit, l'arbitre siffle un arrêt de jeu et impose une pénalité mineure au joueur fautif. Une glissade défensive entraîne la même sanction. Cet article s'applique au gardien de but lorsque ce dernier se retrouve à l'extérieur de son enceinte. Cependant, une glissade du gardien, initiée depuis son enceinte, amenant le gardien à l'extérieur de cette dernière, sera tolérée.

**c) Obstruction**

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire. Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui empêche un adversaire de reprendre le bâton qu'il a perdu ou échappé.

Tout joueur qui empêche le déplacement du gardien de but ou d'un joueur reçoit une pénalité mineure pour obstruction.

**d) Accrocher**

Une pénalité mineure est imposée à tout joueur qui tente d'entraver le jeu de l'adversaire en l'accrochant avec son bâton.

**e) Retenir**

Tout joueur qui retient le bâton ou le corps d'un adversaire reçoit une pénalité mineure.

**f) Donner du coude ou du genou**

Tout joueur qui frappe un adversaire avec le coude ou le genou reçoit une pénalité mineure ou majeure, à la discrétion de l'arbitre.

**g) Rudesse, mise en échec par derrière et double échec**

Aucune mise en échec et contact physique, dont la violence de l'impact peut déséquilibrer l'adversaire n'est tolérée. Une pénalité mineure ou double mineure, selon le jugement de l'arbitre, est imposée à tout joueur qui utilise le contact physique. La violence de l'impact et le contexte dans lequel se déroule le geste de rudesse sont les éléments qui guident l'arbitre dans sa décision.

Une pénalité d'extrême inconduite est décernée à tout joueur qui inflige une mise en échec à l'adversaire par derrière.

**h) Coup de bâton et dardage**

Une pénalité est imposée à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire. Selon la gravité du geste, l'arbitre décidera s'il s'agit d'une pénalité mineure ou majeure.

Une pénalité d'extrême inconduite est décernée à tout joueur qui inflige un dardage à l'adversaire.

**i) Blessures**

S'il y a trace de sang après une infraction, le joueur fautif reçoit automatiquement une pénalité double mineure.

**j) Bagarre et mêlée**

Tout instigateur ou tout joueur participant activement à une bagarre ou à une mêlée est automatiquement expulsé du match, reçoit une pénalité d'extrême inconduite et est expulsé pour le reste de la journée.

Tout autre joueur qui prend part à une bagarre ou une mêlée sera passible d'une pénalité mineure double.

**k) Lancer un bâton**

Lorsqu'un joueur à la défense, incluant le gardien de but, lance son bâton ou toute autre pièce d'équipement vers la balle, l'arbitre laisse le jeu se dérouler et si le but n'est pas marqué, une pénalité mineure est décernée au joueur fautif.

Si un joueur lance son bâton ou tout autre objet vers la balle ou le porteur qui s'échappe seul devant le gardien de but, une pénalité mineure est décernée et un lancer de pénalité est accordé au porteur seulement si son lancer a été bloqué. Si le lancer est effectué de façon libre, seule la punition mineure est appliquée.

Une pénalité mineure pour conduite antisportive est imposée à tout joueur qui lance son bâton pour manifester son mécontentement, sa frustration ou pour blesser un adversaire. Ce règlement s'applique en tout temps et à tout endroit de l'aire de jeu, qu'il y ait ou non des personnes blessées. La sanction peut être plus sévère selon la gravité de l'action posée.